

2025年度入学生用

メディア芸術学科 履修モデル まんが・コミックイラストコース

(科目名末尾の数字は単位数、*は必修科目、#は選択必修科目を示す。また太字はメディア芸術学科必修科目)

区分		1年	2年	3年	4年
基礎 教育 科目	学修基礎 (4単位以上)	スタディスキルズ (1)	文章表現法A (2)	文章表現法B(2)	
		日本語表現 I (*2)			
	人文・社会 (4単位以上)	日本美術史 (2)	知的財産権入門 (*2)	デザイン史 (2)	
		世界美術史 (2)		マーケティング論 (2)	
	自然・情報 (4単位以上)	かたちの科学 (2)	情報とネットワーク (2)		
	外国語 (6単位以上)	基礎英語 I (*2)	表現のための英語A (2)	現代英語 (2)	
		基礎英語 II (2)			
	キャリア (4単位以上)	キャリアデザインA (2)	キャリアデザインB (2)	キャリアデザインC (2)	
		ビジネスコンピュータ (1)			
専門 教育 科目	芸術工学基礎 (14単位以上)	芸術工学概論 (*2)	コンピュータデザイン演習A (4)	写真基礎実習 (2)	
		作品の見方 (#2)	現代デザイン論 (#2)		
		コンピュータ基礎実習 (*2)			
		デッサン基礎実習 (2)			
	学科共通科目	メディア芸術概論 (*2)	まんが基礎演習 (#4)	まんが・イラストゼミ I (#4)	
		メディア芸術基礎演習(*4)	コミックイラスト基礎演習 (#4)	まんが・イラストゼミ II (#4)	
		キャラクター論 (2)	まんが・イラスト制作演習 (#4)	プロダクションデザイン演習 (2)	
		メディア表現リテラシー (4)	まんが論基礎(2)	メディアデザイン演習 (2)	
	コース 専門科目	まんが表現基礎 (4)	作画技術演習 I (2)	フルカラー・コミック制作演習 (2)	
			デジタルコミック演習 (2)	イメージ動画演習 (4)	
			まんが原論 (2)	まんが表現ワークショップ (2)	
			まんが表現演習 (4)		
			作画技術演習 II (4)		
	特別科目				卒業研究 (*10)

※上記表以外の学科共通科目として1単位の「学科入門セミナー」の履修を強く勧めます

◎上記モデルを含めた各年度ごとの履修単位数のめやす

卒業に必要な単位		1年	2年	3年	4年	合計
基礎教育	32	16	10	10		36
芸術工学基礎	14	8	6	2		16
必修	6	6	0	0		6
選択必修	20	0	12	8		20
選択	34	10	16	12		38
卒業研究	10				10	10
自由	8					
合計	124	40	42	32	10	126

※履修モデルはあくまでも目安です。これを参考にして、自分自身の4年間の学習計画を作ってください。

2025年度入学生用

メディア芸術学科 履修モデル 映画・映像・アニメーションコース（映画・映像系）

（科目名末尾の数字は単位数、＊は必修科目、＃は選択必修科目を示す。また太字はメディア芸術学科必修科目）

区分		1年	2年	3年	4年
基礎 教育 科目	学修基礎 (4単位以上)	スタディスキルズ（1）	文章表現法A（2）	文章表現法B(2)	
		日本語表現Ⅰ（＊2）			
	人文・社会 (4単位以上)	文学・言語学（2）	知的財産権入門（＊2）	現代社会論（2）	
		経済・政治（2）		マーケティング論（2）	
	自然・情報 (4単位以上)	かたちの科学（2）	情報とネットワーク（2）		
	外国語 (6単位以上)	基礎英語Ⅰ（＊2）	表現のための英語A（2）	現代英語（2）	
		基礎英語Ⅱ（2）			
	キャリア (4単位以上)	キャリアデザインA（2）	キャリアデザインB（2）	キャリアデザインC（2）	
		ビジネスコンピュータ（1）			
専門 教育 科目	芸術工学基礎 (14単位以上)	芸術工学概論（2）	コンピュータデザイン演習A（4）	グレートフィルムズ（2）	
		作品の見方（＃2）	現代デザイン論（＃2）		
		コンピュータ基礎実習（＊2）			
		映像技術入門（2）			
	学科共通科目	メディア芸術概論（＊2）	映画・映像基礎演習（＃4）	映画・映像・アニメーションゼミⅠ（＃4）	
		メディア芸術基礎演習（＊4）	アニメーション基礎演習（＃4）	映画・映像・アニメーションゼミⅡ（＃4）	
		メディア表現リテラシー（4）	映画・映像・アニメーション制作演習（＃4）	映画・映像作品表現論（2）	
		キャラクター論（2）	写真史・映画史（2）	メディアデザイン実習（2）	
	コース 専門科目	映画・映像・アニメーション表現基礎（4）	映画・映像シナリオ基礎演習（2）	デジタル撮影応用演習（4）	
			映画・映像美術概論演習（2）	VFX映像概論演習（4）	
			映画・映像シナリオ創作演習（2）		
			映画・映像演出応用演習（4）		
			サウンドデザイン演習（4）		
	特別科目				卒業研究（＊10）

※上記表以外の学科共通科目として1単位の「学科入門セミナー」の履修を強く勧めます

◎上記モデルを含めた各年度ごとの履修単位数のめやす

卒業に必要な単位		1年	2年	3年	4年	合計
基礎教育	32	16	10	10		36
芸術工学基礎	14	8	6	2		16
必修	6	6	0	0		6
選択必修	20	0	12	8		20
選択	34	10	16	12		38
卒業研究	10				10	10
自由	8					
合計	124	40	42	32	10	126

※履修モデルはあくまでも目安です。これを参考にして、自分自身の4年間の学習計画を作ってください。

（科目名末尾の数字は単位数、＊は必修科目、＃は選択必修科目を示す。また太字はメディア芸術学科必修科目）

区分		1年	2年	3年	4年
基礎 教育 科目	学修基礎 (4単位以上)	スタディスキルズ (1)	文章表現法A (2)	文章表現法B(2)	
		日本語表現Ⅰ (＊2)			
	人文・社会 (4単位以上)	日本美術史 (2)	知的財産権入門 (＊2)	デザイン史 (2)	
		世界美術史 (2)		マーケティング論 (2)	
	自然・情報 (4単位以上)	かたちの科学 (2)	情報とネットワーク (2)		
	外国語 (6単位以上)	基礎英語Ⅰ (＊2)	表現のための英語A (2)	現代英語 (2)	
		基礎英語Ⅱ (2)			
専門 教育 科目	芸術工学基礎 (14単位以上)	芸術工学概論 (＊2)	コンピュータデザイン演習A (4)	写真基礎実習 (2)	
		作品の見方 (＃2)	現代デザイン論 (＃2)		
		コンピュータ基礎実習 (＊2)			
		デッサン基礎実習 (2)			
	学科共通科目	メディア芸術概論 (＊2)	映画・映像基礎演習 (＃4)	映画・映像・アニメーションゼミⅠ (＃4)	
		メディア芸術基礎演習(＊4)	アニメーション基礎演習 (＃4)	映画・映像・アニメーションゼミⅡ (＃4)	
		メディア表現リテラシー (2)	映画・映像・アニメーション制作演習 (＃4)	アニメーション作品表現論 (2)	
		キャラクター論 (2)	映画・映像・アニメーション原論 (2)	メディアデザイン演習 (2)	
		アニメ史 (2)		プロダクションデザイン演習 (2)	
	コース 専門科目	映画・映像・アニメーション表現基礎 (4)	動画基礎実習 (2)	アニメーション映像技法 (4)	
			アニメーション演出基礎 (2)	アニメーション映像制作 (4)	
			アニメーション制作基礎 (4)		
			サウンドデザイン演習 (4)		
	特別科目				卒業研究 (＊10)

※上記表以外の学科共通科目として1単位の「学科入門セミナー」の履修を強く勧めます

◎上記モデルを含めた各年度ごとの履修単位数のめやす

卒業に必要な単位		1年	2年	3年	4年	合計
基礎	32	16	10	10		36
芸術工学基礎	14	8	4	2		14
必修	6	6	0	0		6
選択必修	20	0	12	8		20
選択	34	10	14	14		38
卒業研究	10				10	10
自由	8					
合計	124	40	40	34	10	124

※履修モデルはあくまでも目安です。これを参考にして、自分自身の4年間の学習計画を作ってください。

(科目名末尾の数字は単位数、*は必修科目、#は選択必修科目を示す。また太字はメディア芸術学科必修科目)

区分		1年	2年	3年	4年
基礎 教育 科目	学修基礎 (4単位以上)	スタディスキルズ (1)	文章表現法A (2)	文章表現法B(2)	
		日本語表現 I (*2)			
	人文・社会 (4単位以上)	デザイン史 (2)	知的財産権入門 (*2)	現代社会論 (2)	
				マーケティング論 (2)	
	自然・情報 (4単位以上)	かたちの科学 (2)	情報とネットワーク (2)		
		数理とかたち (2)			
	外国語 (6単位以上)	基礎英語 I (*2)	表現のための英語A (2)	現代英語 (2)	
		基礎英語 II (2)			
	キャリア (4単位以上)	キャリアデザインA (2)	キャリアデザインB (2)	キャリアデザインC (2)	
		ビジネスコンピュータ (1)			
専門 教育 科目	芸術工学基礎 (14単位以上)	芸術工学概論 (*2)	コンピュータデザイン演習A (4)	Pythonプログラミング演習 (4)	
		作品の見方 (#2)	現代デザイン論 (#2)		
		コンピュータ基礎実習 (*2)			
	学科共通科目	メディア芸術概論 (*2)	デジタル造形基礎 (#4)	CG・ゲームゼミ I (#4)	
		メディア芸術基礎演習(*4)	ゲームエンジン基礎演習 (#4)	CG・ゲームゼミ II (#4)	
		キャラクター論 (2)	インタラクティブコンテンツ演習 (#4)	プロダクションデザイン演習 (2)	
		メディア表現リテラシー (4)	世界観構想論(2)	メディアデザイン演習 (2)	
		コンピュータゲーム(CG)史 (2)	写真史・映画史 (2)		
	コース 専門科目	3DCG制作基礎 (2)	3DCG基礎演習 (4)	プロダクション演習 (2)	
			3DCG制作演習 (2)	ポストプロダクション演習 I (2)	
			ビジュアルスクリプティング入門 (2)	ポストプロダクション演習 II (2)	
			ゲームクリエイション演習 (2)		
			イメージ・コミュニケーション演習 (2)		
			ゲームエンジン応用演習 (2)		
	特別科目				卒業研究 (*10)

※上記表以外の学科共通科目として1単位の「学科入門セミナー」の履修を強く勧めます

◎上記モデルを含めた各年度ごとの履修単位数のめやす

卒業に必要な単位		1年	2年	3年	4年	合計
基礎	32	16	10	10		36
芸術工学基礎	14	6	6	4		16
必修	6	6	0	0		6
選択必修	20	0	12	8		20
選択	34	10	18	10		38
卒業研究	10				10	10
自由	8					
合計	124	38	44	32	10	126

※履修モデルはあくまでも目安です。これを参考にして、自分自身の4年間の学習計画を作ってください。